

SON-2132

PATENT APPLICATION

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

In the Patent Application of

Sanae OKUYAMA et al

Group Art Unit: To Be Assigned

Serial No. To Be Assigned

Examiner: To Be Assigned

Filed: June 22, 2001

For: CARD MAKING DEVICE, CARD
MAKING METHOD AND RECORDING
MEDIUM THEREOF



CLAIM TO PRIORITY UNDER 35 U.S.C. 119

Commissioner for Patents
Washington, D.C. 20231

Sir:

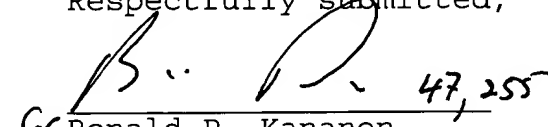
The benefit of the filing date of the following prior application filed in the following foreign country is hereby requested and the right of priority provided under 35 U.S.C. 119 is hereby claimed:

Japanese Patent Appl. No. P2000-191624 filed June 26, 2000

In support of this claim, filed herewith is a certified copy of said original foreign applications.

Respectfully submitted,

Dated: June 22, 2001


for Ronald P. Kananen
Reg. No. 24,104

RADER, FISHMAN & GRAUER P.L.L.C.
1233 20TH Street, NW, Suite 501
Washington, DC 20036
202-955-3750-Phone
202-955-3751 - Fax
Customer No. 23353

50/P0852 US00

日 本 国 特 許 庁

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT



別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日

Date of Application:

2000年 6月26日

出 願 番 号

Application Number:

特願2000-191624

出 願 人

Applicant (s):

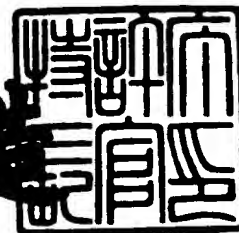
ソニー株式会社

CERTIFIED COPY OF
PRIORITY DOCUMENT

2001年 4月13日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



【書類名】 特許願

【整理番号】 0000192103

【提出日】 平成12年 6月26日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 G06F 12/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
内

【氏名】 奥山 早苗

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
内

【氏名】 篠原 悟

【特許出願人】

【識別番号】 000002185

【氏名又は名称】 ソニー株式会社

【代表者】 出井 伸之

【連絡先】 知的財産部 0 3 - 5 4 4 8 - 2 1 3 7

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 005094

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 カード作成装置、カード作成方法及び記録媒体

【特許請求の範囲】

【請求項1】 キャラクタのカードを作成するカード作成装置において、
ゲーム中に登場する前記キャラクターのデータであるキャラクターデータが格納されたキャラクターデータ格納手段と、

前記キャラクターデータ格納手段から所定の前記キャラクターデータを抽出するキャラクターデータ抽出手段と、

前記キャラクターデータ抽出手段によって抽出された前記キャラクターデータに示される前記キャラクターのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力するカードレイアウト情報入力手段と、

前記カードレイアウト情報入力手段によって入力された前記カードレイアウト情報に従って、前記キャラクターデータ抽出手段によって抽出された前記キャラクターデータに示される前記キャラクターを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成するカード表示画像情報生成手段と、

前記カード表示画像情報生成手段によって生成された前記カード表示画像情報をプリンタへ出力するカード表示画像情報出力手段と、

を有することを特徴とするカード作成装置。

【請求項2】 前記キャラクターデータ抽出手段は、前記ゲームにおいて所定の条件を満たした際に、前記キャラクターデータ格納手段から所定の前記キャラクターデータを抽出することを特徴とする請求項1記載のカード作成装置。

【請求項3】 前記カードの作成を行う前記キャラクターの選択を行うキャラクター選択手段をさらに有し、

前記キャラクターデータ抽出手段は、前記キャラクター選択手段によって選択された前記キャラクターの前記キャラクターデータを抽出することを特徴とする請求項1記載のカード作成装置。

【請求項4】 前記キャラクターデータは、前記キャラクターの画像情報及び前記キャラクターの特徴を示すキャラクター特徴情報を有することを特徴とする請求項1記載のカード作成装置。

【請求項 5】 前記カードレイアウト情報は、前記キャラクタの画像情報に示される画像のカードレイアウト、及び前記キャラクタ特徴情報に示される前記キャラクタの特徴を示す事項のカードレイアウトを指定する情報であることを特徴とする請求項 4 記載のカード作成装置。

【請求項 6】 キャラクタのカードを作成するカード作成方法において、
ゲーム中に登場する前記キャラクタのデータであるキャラクタデータを格納し、
所定の前記キャラクタデータを抽出し、
抽出された前記キャラクタデータに示される前記キャラクタのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力し、
入力された前記カードレイアウト情報に従って、抽出された前記キャラクタデータに示される前記キャラクタを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成し、
生成された前記カード表示画像情報をプリンタへ出力することを特徴とするカード作成方法。

【請求項 7】 ゲーム中に登場する前記キャラクタのデータであるキャラクタデータを格納し、
所定の前記キャラクタデータを抽出し、
抽出された前記キャラクタデータに示される前記キャラクタのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力し、
入力された前記カードレイアウト情報に従って、抽出された前記キャラクタデータに示される前記キャラクタを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成し、
生成された前記カード表示画像情報をプリンタへ出力する機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ実行可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、キャラクタのカードを作成するカード作成装置、カード作成方法及

びその機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関し、特に、ゲームのキャラクタのカードを作成するカード作成装置、カード作成方法及びその機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ読み取り可能な記録媒体に関する。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】

従来より、量販店において、テレビゲーム中に登場する各種のキャラクタを印刷したカードが各種販売されており、このように販売されたカードは、それらを用いたカードゲームに利用されている。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】

しかし、従来のカードは、直接的にはテレビゲームにリンクしておらず、量産工程において画一的に印刷されるものであるため、利用者が真に希望するキャラクタのカードを入手することは困難であったという問題点がある。

【 0 0 0 4 】

本発明はこのような点に鑑みてなされたものであり、利用者が真に希望するキャラクタのカードを容易に入手することが可能なカード作成装置を提供することを目的とする。

【 0 0 0 5 】

また、本発明の他の目的は、利用者が真に希望するキャラクタのカードを容易に入手することが可能なカード作成方法を提供することである。

さらに、本発明の他の目的は、利用者が真に希望するキャラクタのカードを容易に入手することが可能な機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納した記録媒体を提供することである。

【 0 0 0 6 】

【課題を解決するための手段】

本発明では上記課題を解決するために、キャラクタのカードを作成するカード作成装置において、ゲーム中に登場する前記キャラクタのデータであるキャラクタデータが格納されたキャラクタデータ格納手段と、前記キャラクタデータ格納

手段から所定の前記キャラクターデータを抽出するキャラクターデータ抽出手段と、前記キャラクターデータ抽出手段によって抽出された前記キャラクターデータに示される前記キャラクターのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力するカードレイアウト情報入力手段と、前記カードレイアウト情報入力手段によって入力された前記カードレイアウト情報に従って、前記キャラクターデータ抽出手段によって抽出された前記キャラクターデータに示される前記キャラクターを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成するカード表示画像情報生成手段と、前記カード表示画像情報生成手段によって生成された前記カード表示画像情報をプリンタへ出力するカード表示画像情報出力手段とを有することを特徴とするカード作成装置が提供される。

【 0 0 0 7 】

ここで、キャラクターデータ格納手段は、ゲーム中に登場するキャラクターのデータであるキャラクターデータを格納し、キャラクターデータ抽出手段は、キャラクターデータ格納手段から所定のキャラクターデータを抽出し、カードレイアウト情報入力手段は、キャラクターデータ抽出手段によって抽出されたキャラクターデータに示されるキャラクターのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力し、カード表示画像情報生成手段は、カードレイアウト情報入力手段によって入力されたカードレイアウト情報に従って、キャラクターデータ抽出手段によって抽出されたキャラクターデータに示されるキャラクターを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成し、カード表示画像情報出力手段は、カード表示画像情報生成手段によって生成されたカード表示画像情報をプリンタへ出力する。

【 0 0 0 8 】

キャラクターのカードを作成するカード作成方法において、ゲーム中に登場する前記キャラクターのデータであるキャラクターデータを格納し、所定の前記キャラクターデータを抽出し、抽出された前記キャラクターデータに示される前記キャラクターのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力し、入力された前記カードレイアウト情報に従って、抽出された前記キャラクターデータに示される前記キャラクターを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成し、生成された前記カード表示画像情報をプリンタへ出力することを特徴とするカード

作成方法が提供される。

【0009】

このようにすることにより、ゲームに登場するキャラクタを直接使い、利用者が真に希望するカードを自由に作成することが可能となる。

ゲーム中に登場する前記キャラクタのデータであるキャラクタデータを格納し、所定の前記キャラクタデータを抽出し、抽出された前記キャラクタデータに示される前記キャラクタのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力し、入力された前記カードレイアウト情報に従って、抽出された前記キャラクタデータに示される前記キャラクタを配置したカード表示画像を示すカード表示画像情報を生成し、生成された前記カード表示画像情報をプリンタへ出力する機能をコンピュータに行わせるプログラムを格納したコンピュータ実行可能な記録媒体が提供される。

【0010】

このようにすることにより、ゲームに登場するキャラクタを直接使い、利用者が真に希望するカードを自由に作成することが可能となる。

【0011】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態を図面を参照して説明する。

図1は、本形態におけるカード作成装置10の構成を示した構成図である。

【0012】

カード作成装置10は、ゲーム中に登場するキャラクタのデータであるキャラクタデータが格納されたキャラクタデータ格納手段13、カードの作成を行うキャラクタの選択を行うキャラクタ選択手段11、キャラクタデータ格納手段13から所定のキャラクタデータを抽出するキャラクタデータ抽出手段12、キャラクタデータ抽出手段12によって抽出されたキャラクタデータに示されるキャラクタのカードレイアウトを指定したカードレイアウト情報を入力するカードレイアウト情報入力手段14、カードレイアウト情報入力手段14によって入力されたカードレイアウト情報に従って、キャラクタデータ抽出手段12によって抽出されたキャラクタデータに示されるキャラクタを配置したカード表示画像を示す

カード表示画像情報を生成するカード表示画像情報生成手段15、及びカード表示画像情報生成手段15によって生成されたカード表示画像情報をプリンタ20へ出力するカード表示画像情報出力手段16によって構成されている。

【0013】

次に、図1を用いて、カード作成装置10の動作について説明する。

テレビゲームの進行中において、例えば、ゲームにおける戦闘に勝利する等の所定の条件が満たされた場合、キャラクターデータ抽出手段12は、キャラクターデータ格納手段13に格納されたキャラクターデータから所定のキャラクターに関するキャラクターデータの抽出を行う。ここで抽出されるキャラクターデータは、ゲーム中における所定の条件を満たしたキャラクター、例えば、戦闘において勝利した相手等のキャラクターのキャラクターデータであり、このように抽出されたキャラクターデータが、図2に例示するキャラクター選択画面30に順次表示される。

【0014】

キャラクター選択画面30には、キャラクターデータ抽出手段12によって抽出されたキャラクターデータに示されるキャラクター31a～31cが表示され、それらの選択を行うカーソル35が、それらのキャラクター31a～31cのいずれかに表示される。また、キャラクター選択画面30の上部には、キャラクター31a～31cを選択する際にクリックする選択ボタン32、キャラクター31a～31cの選択を取り消す取り消しボタン33、及び選択したキャラクター31a～31cを確定する確定ボタン34も合わせて表示される。

【0015】

利用者は、このように表示されたキャラクター選択画面30を参照しながら、キャラクター選択手段11を用い、所定のキャラクター31a～31cの選択を行う。このように選択されたキャラクター31a～31cは、その特徴等がキャラクター表示画面40に表示される。図3は、キャラクター31aが選択された際におけるキャラクター表示画面40を例示した図である。

【0016】

キャラクター表示画面40には、選択されたキャラクター31aが表示され、合わせて、そのキャラクター31aのキャラクター名41、キャラクター31aの強さ等を

示すパラメータ 4 2、4 3、及びキャラクタ 3 1 a の特徴について説明した特徴記載欄 4 4 が、それぞれ表示される。

【0017】

キャラクタ表示画面 4 0 が表示されると、利用者は、その表示内容を参照し、選択したキャラクタ 3 1 a のカード作成を行うか否か判断する。ここで、利用者がカード作成を行うことを選択した場合、選択されたキャラクタ 3 1 a のキャラクタデータは、カード表示画像情報生成手段 1 5 に送られ、カード表示画像情報生成手段 1 5 は、送られたキャラクタデータをもとに、カード表示画像情報の生成を行う。

【0018】

カード表示画像情報の生成は、図 4 に示すカードレイアウト生成画面 5 0 に従って行われる。

カードレイアウト生成画面 5 0 には、カードレイアウトの際に用いる編集ボタン 5 2～5 8 が表示され、カードレイアウトは、利用者が、カードレイアウト情報入力手段 1 4 を用いて編集ボタン 5 2～5 8 をクリックし、カードレイアウト生成画面 5 0 に表示されたカードの枠を示すカード枠 5 1 a 内に、選択したキャラクタ 3 1 a、そのキャラクタ 3 1 a のキャラクタ名 5 1 e、パラメータ 5 1 f、5 1 g、及び特徴記載テキスト 5 1 d を配置し、ライン 5 1 b、5 1 c を書き加え、それらに着色していくことによって行われる（このようなキャラクタのカードレイアウトを指定した情報をカードレイアウト情報と定義する）。

【0019】

このように生成されたカード表示画像情報は、カード表示画像情報出力手段 1 6 に送られ、カード表示画像情報出力手段 1 6 は、このカード表示画像情報をプリンタ 2 0 に出力し、プリンタ 2 0 は、このカード表示画像情報の内容を印刷紙に印刷する。

【0020】

図 5 の (a) は、このようにカード表示画像情報の内容を印刷紙に印刷したカード 6 0 を示した平面図である。

図 5 の (a) に示すように、カード 6 0 は、印刷紙 6 1 上に、カード表示画像

情報に従って、特徴記載欄 6 2、キャラクタ名 6 3、パラメータ 6 4、6 5、キャラクタ 6 6 が印刷されることにより構成される。ここで、印刷紙 6 1 としては、合成紙、上質紙、ロート紙、キャストロート紙、セルローズ繊維紙、発砲 P E T などの基材、受容層、バックロート層等が用いられ、そのサイズは、縦 5 0 ～ 1 0 0 m m × 横 5 0 ～ 1 5 0 m m、厚み 0. 1 ～ 0. 8 m m 程度に構成される。また、印刷紙 6 1 におけるキャラクタ 6 6 が印刷される面の反対面側には、幾何学模様等が施されており、プリカット／疑似接着、ミシン目等により、円形又は楕円形への切り抜きが可能なように構成される。

【 0 0 2 1 】

図 5 の (b) は、1 枚の印刷紙に、2 つのカード 6 0、7 0 を印刷した例を示した図である。この図では、カード 6 0、7 0 は同じキャラクタを印刷したものであるが、1 枚の印刷紙に、別のキャラクタを印刷した 2 つ以上のカードを構成することとしてもよい。

【 0 0 2 2 】

図 6 は、本形態におけるカード作成装置 1 0 を用い、カードの作成を行う手順を示したフローチャートである。

〔 S 1 〕 キャラクタデータ格納手段 1 3 から、所定のキャラクタのキャラクタデータを抽出し、所望のキャラクタのキャラクタデータを選択する。

〔 S 2 〕 キャラクタ表示画面 4 0 において、ステップ S 1 で選択されたキャラクタの特徴等を表示する。

〔 S 3 〕 ステップ S 1 で選択されたキャラクタのカード作成を行うか否かを選択する。ここで、カード作成を行う場合、ステップ S 4 に進む。カード作成を行わない場合、ステップ S 8 に進む。

〔 S 4 〕 カードレイアウト生成画面 5 0 に従って、ステップ S 1 で選択されたキャラクタのカードレイアウトを行う。

〔 S 5 〕 ステップ S 4 でカードレイアウトされたカードのプリントアウトを行うか否かを選択する。ここで、プリントアウトを行うことを選択した場合、ステップ S 6 に進む。プリントアウトを行わないことを選択した場合、ステップ S 7 に進む。

〔S 6〕 カードのプリントアウトを行う。

〔S 7〕 カードレイアウトをやり直すか否か選択する。カードレイアウトをやり直すことを選択した場合、ステップ S 4 に進む。カードレイアウトをやり直すことを選択しない場合、ステップ S 8 に進む。

〔S 8〕 ゲームへの復帰を行う。

【0 0 2 3】

このように、本形態では、ゲーム中に所定の条件を満たした場合、キャラクターデータ抽出手段 1 2 によって、所定のキャラクターのキャラクターデータをキャラクターデータ格納手段 1 3 から抽出し、キャラクター選択手段 1 1 によって、所望のキャラクターデータを選択し、カードレイアウト情報入力手段 1 4 によってカードレイアウト情報を入力し、カード表示画像情報生成手段 1 5 によって、カードレイアウト情報に従って選択したキャラクターデータのカードレイアウトを行ってカード表示画像情報を生成し、カード表示画像情報出力手段 1 6 によって、生成したカード表示画像情報をプリンタ 2 0 に出力することとしたため、利用者が真に希望するキャラクターのカードを容易に入手することが可能となる。

【0 0 2 4】

また、カードの作成をテレビゲームと直接リンクさせて行うこととしたため、テレビゲームと、作成したカードによって行うカードゲームとをリンクさせることが可能となり、遊びの可能性を広げることが可能となる。

【0 0 2 5】

なお、上記の処理機能は、コンピュータによって実現することができる。その場合、カード作成装置 1 0 が有すべき機能の処理内容は、コンピュータで読み取り可能な記録媒体に記録されたプログラムに記述しておく。そして、このプログラムをコンピュータで実行することにより、上記処理がコンピュータで実現される。コンピュータで読み取り可能な記録媒体としては、磁気記録装置や半導体メモリ等がある。市場に流通させる場合には、C D - R O M (Compact Disk Read Only Memory) やフロッピーディスク等の可搬型記録媒体にプログラムを格納して流通させたり、ネットワークを介して接続されたコンピュータの記憶装置に格納しておき、ネットワークを通じて他のコンピュータに転送することもできる。コン

コンピュータで実行する際には、コンピュータ内のハードディスク装置等にプログラムを格納しておき、メインメモリにロードして実行する。

【 0 0 2 6 】

【発明の効果】

以上説明したように本発明では、ゲーム中に登場するキャラクターのキャラクターデータを抽出し、抽出したキャラクターデータを用いて、カードレイアウトを行い、カードの作成を行うこととしたため、利用者が真に希望するキャラクターのカードを容易に入手することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

カード作成装置の構成を示した構成図である。

【図 2】

キャラクター選択画面を示した図である。

【図 3】

キャラクター表示画面を示した図である。

【図 4】

カードレイアウト生成画面を示した図である。

【図 5】

(a) は、カード表示画像情報の内容を印刷紙に印刷したカードを示した平面図であり、(b) は、1 枚の印刷紙に、2 つのカードを印刷した例を示した図である。

【図 6】

カード作成装置を用い、カードの作成を行う手順を示したフローチャートである。

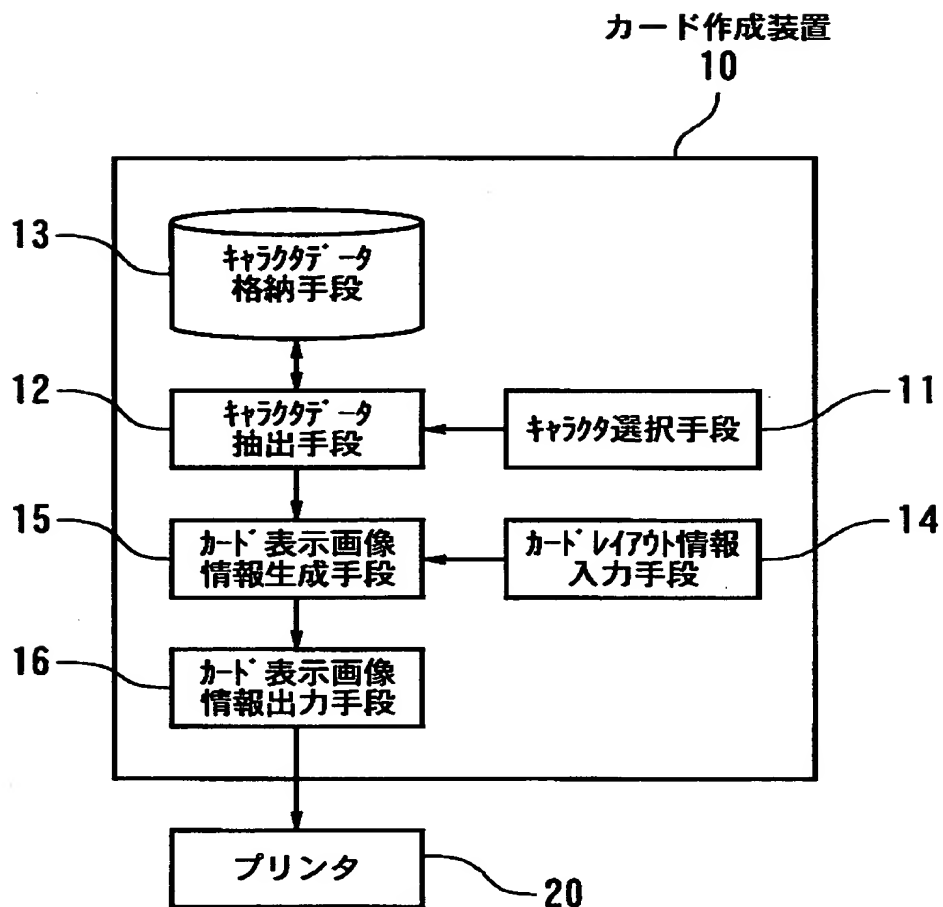
【符号の説明】

1 0 …カード作成装置、1 1 …キャラクター選択手段、1 2 …キャラクターデータ抽出手段、1 3 …キャラクターデータ格納手段、1 4 …カードレイアウト情報入力手段、1 5 …カード表示画像情報生成手段、1 6 …カード表示画像情報出力手段、2 0 …プリンタ、3 0 …キャラクター選択画面、4 0 …キャラクター表示画面、5

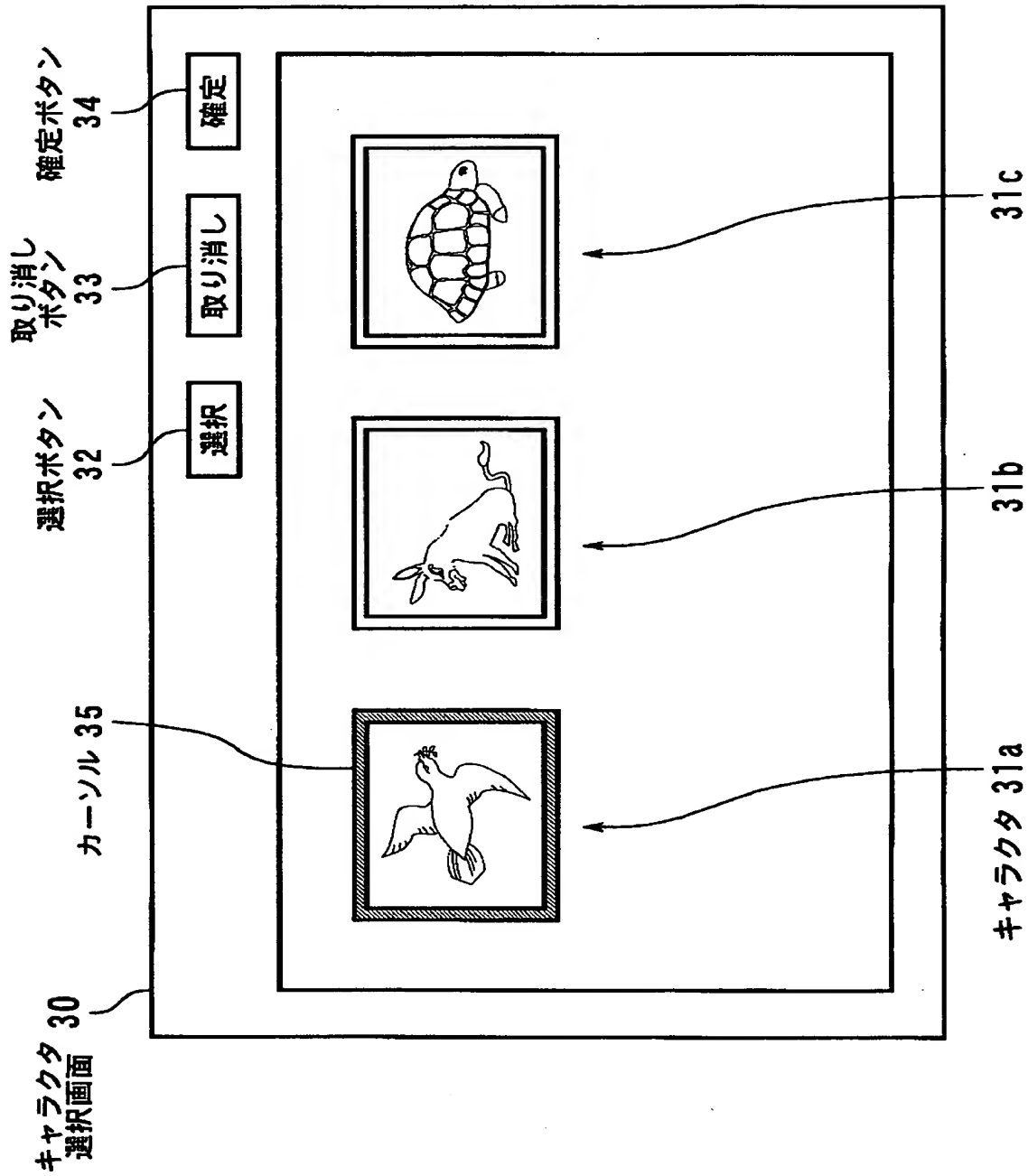
0 …カードレイアウト生成画面

【書類名】 図面

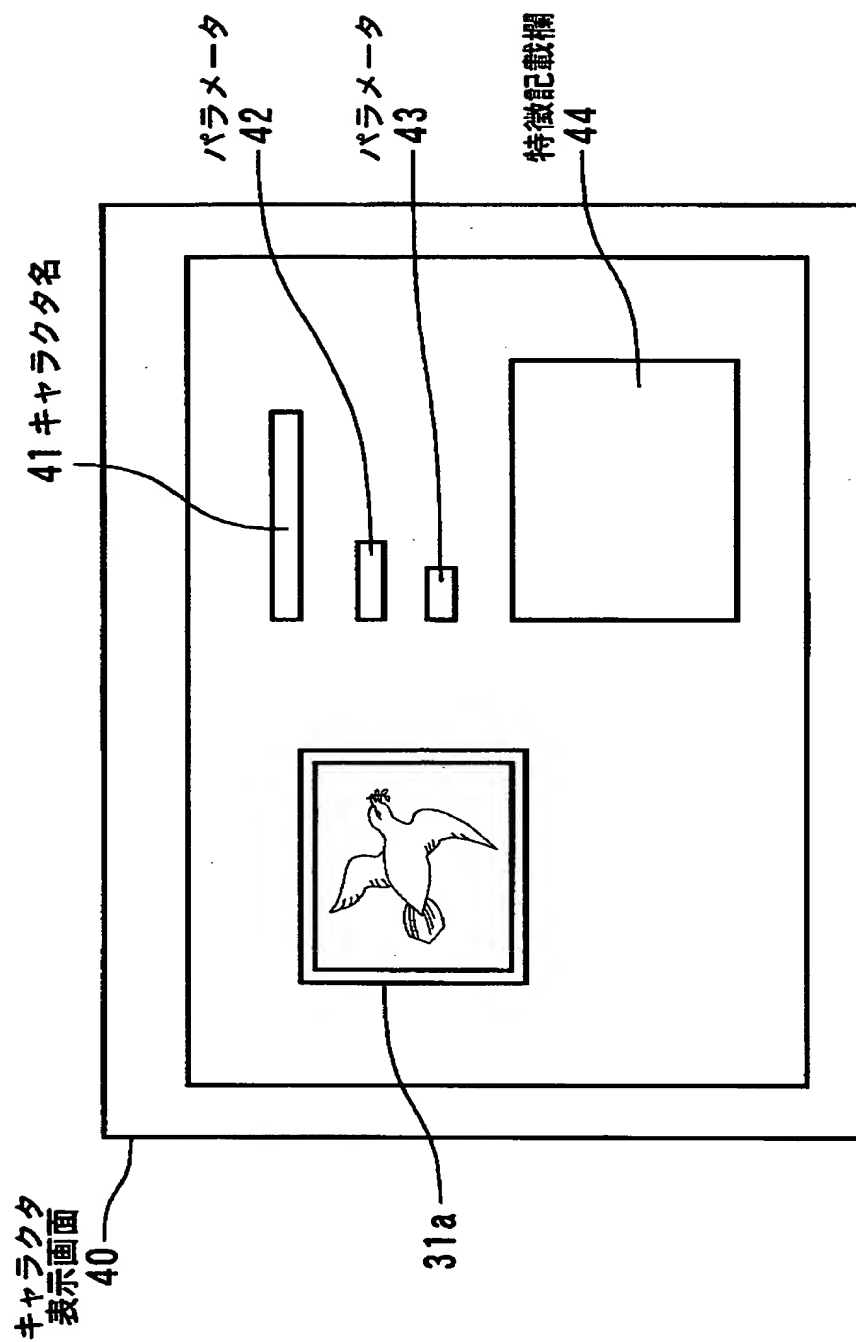
【図 1】



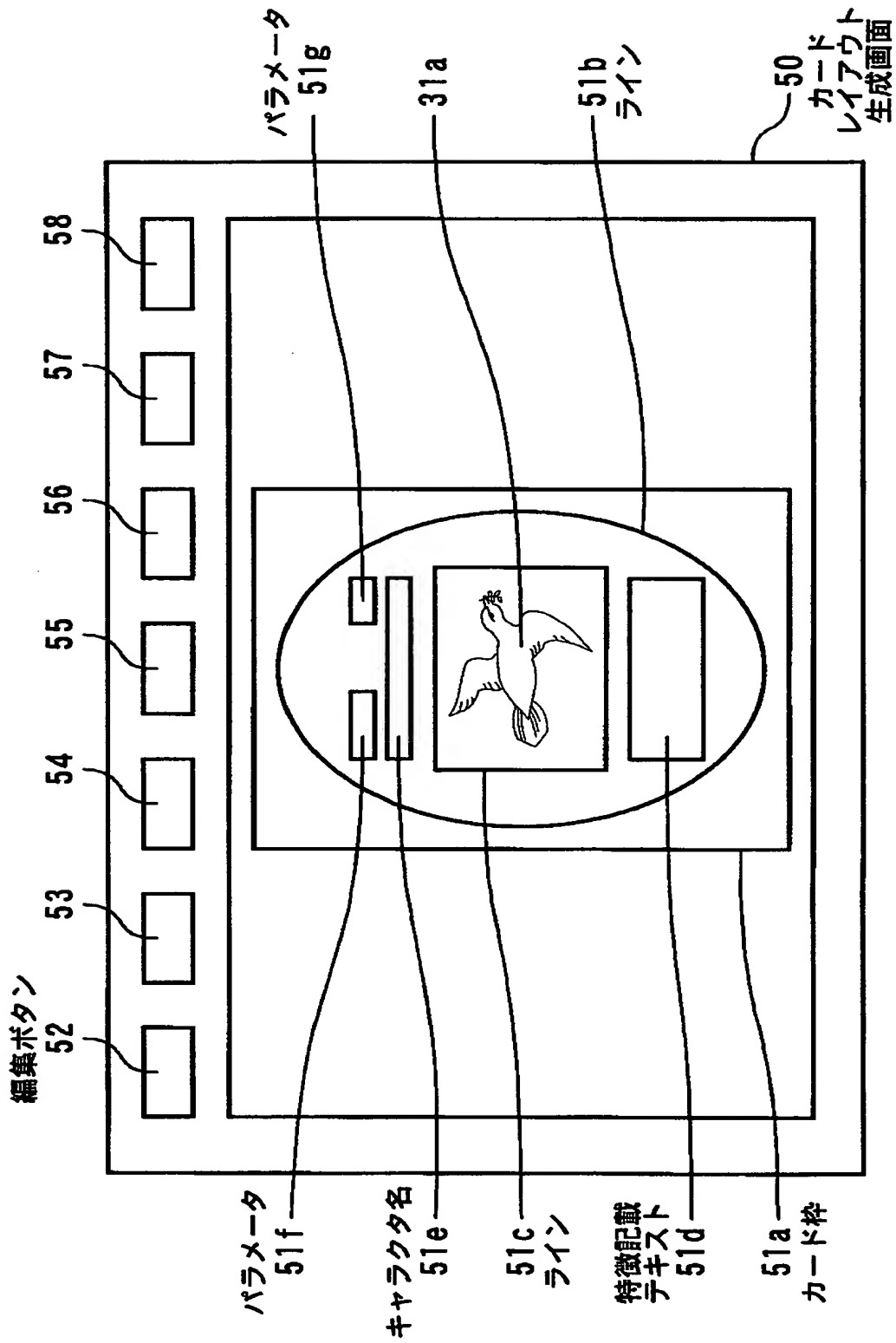
【図 2】



【図3】

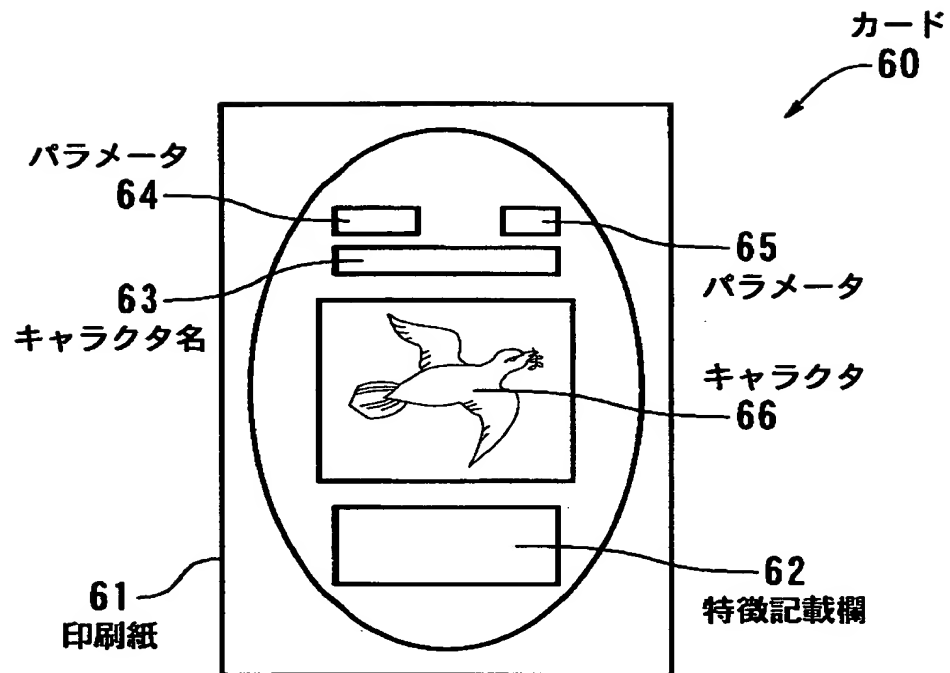


【図 4】

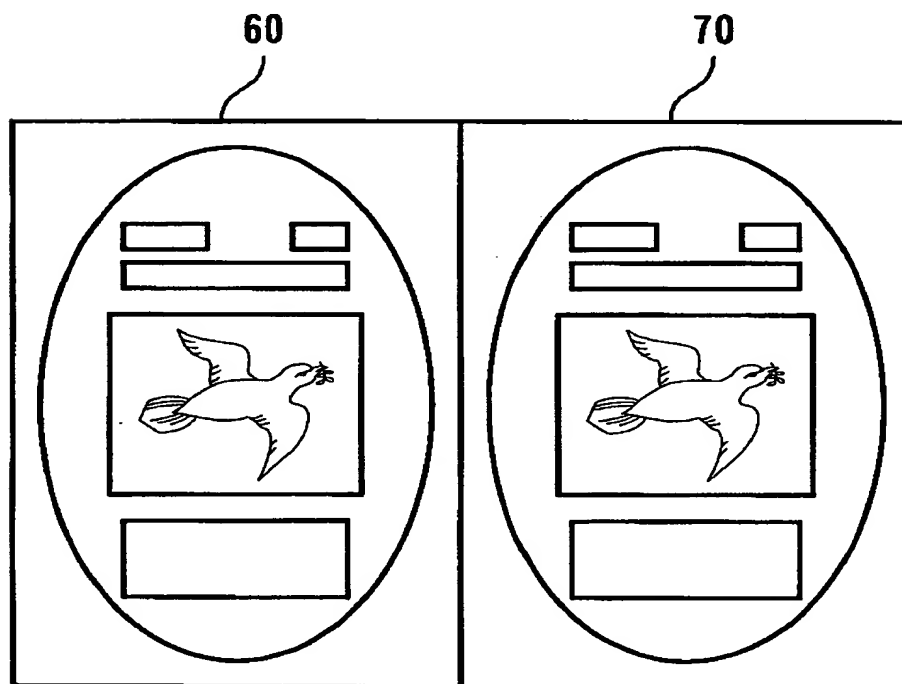


【図 5】

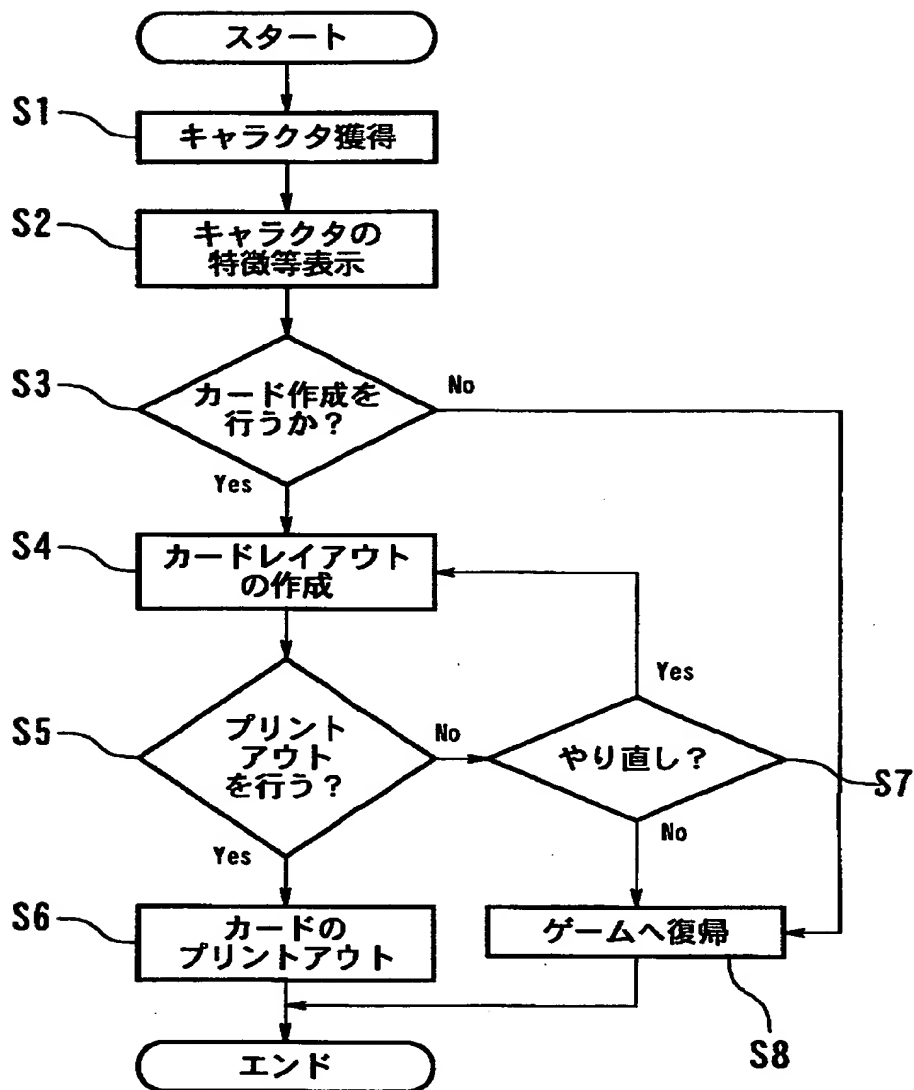
(a)



(b)



【図 6】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 利用者が真に希望するキャラクターのカードの入手を容易に行うことを可能にする。

【解決手段】 ゲーム中に所定の条件を満たした場合、キャラクターデータ抽出手段 1 2 によって、所定のキャラクターのキャラクターデータをキャラクターデータ格納手段 1 3 から抽出し、キャラクター選択手段 1 1 によって、所望のキャラクターデータを選択し、カードレイアウト情報入力手段 1 4 によってカードレイアウト情報を入力し、カード表示画像情報生成手段 1 5 によって、カードレイアウト情報に従って選択したキャラクターデータのカードレイアウトを行ってカード表示画像情報を生成し、カード表示画像情報出力手段 1 6 によって、生成したカード表示画像情報をプリンタ 2 0 に出力する。

【選択図】 図 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [000002185]

1. 変更年月日 1990年 8月30日

[変更理由] 新規登録

住 所 東京都品川区北品川6丁目7番35号

氏 名 ソニー株式会社